

Piotr Kubiński

Uniwersytet Warszawski

Dystans ironiczny w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*

Abstrakt

Autor niniejszego rozdziału przedstawia zjawisko dystansu ironicznego w grach wideo i analizuje jego przykłady w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*. Istotą omawianego tu zabiegu jest wytworzenie w obrębie gry nowego modelu metakomunikacji, w którym bohaterowie mają charakter raczej narzędzi niż podmiotów. Autor wskazuje, że dystans ironiczny wiąże się ze zmniejszeniem immersji, ale jednocześnie dostarcza graczowi innego rodzaju przyjemności – głównie związanej z komizmem. Autorzy gier z cyklu *Wiedźmin* – choć w głównej mierze dążą do wywołania w graczach immersji – bardzo często stwarzają warunki do wywołania dystansu ironicznego, co stanowi charakterystyczny rys tej serii.

Słowa kluczowe

dystans ironiczny, ironia, immersja, komizm, intertekstualność, gry wideo, wiedźmin, Kierkegaard

Dystans ironiczny w grach *Wiedźmin* i *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*

*Wiedźmin*¹ oraz *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*² to gry, które można by opatrzyć określeniem „serio”. Nie w tym sensie jednak, że nie zawierają elementów komicznych i prezentują sceny wyłącznie poważne czy dramatyczne (elementy humorystyczne są w nich przecież obecne). Chodzi raczej o to, że obydwie te produkcje zostały zaprojektowane w taki sposób, by gracz angażował się w wydarzenia, w których bierze udział, i traktował je na poważnie, jako znaczące – innymi słowy, by w nie *uwierzył*, tak jak *wierzy się* w dobrze skonstruowaną fikcję³. Sprzyjają temu koherentna konstrukcja świata, w którym toczy się akcja gry, konsekwentne budowanie relacji pomiędzy wydarzeniami na zasadzie przyczynowo-skutkowej, uwiarygodnianie zachowań poszczególnych bohaterów motywacją psychologiczną etc. Na znaczenie podobnych czynników, takich jak „wewnętrzna spójność, podporządkowanie obowiązującym prawom natury i logiki”⁴, zwracał uwagę – w odniesieniu do baśni traktowanej właśnie serio – John Ronald Reuel Tolkien: „Najmniejszy zgrzyt, niekoherencja, fałszywa nuta wystarczy, by zrodziła się niewiara w subkreowany wtórny świat, by prysnął czar”⁵. To wszystko w połączeniu z – rzecz jasna ograniczoną – swobodą w podejmowaniu decyzji przez gracza czy możliwie złożonymi relacjami społecznymi w obrębie świata gry

¹ *Wiedźmin*, CD Projekt RED, ATARI Infogames; 2007.

² *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt RED, Bandai Namco Games, Warner Bros. Interactive Entertainment; 2011.

³ Nie rozstrzygam tutaj o użyteczności często stosowanej w odniesieniu do gier koncepcji zawieszenia niewiary – na ten temat zob. np. B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, przeł. H. Szczerkowska, Warszawa 2000.

⁴ A. Ziółkowski, J.R.R. Tolkien albo baśń zrehabilitowana, „Znak” 1983, nr 9, s. 1483.

⁵ *Ibidem*. Zob. także J.R.R. Tolkien, *O baśniach*, przeł. J. Kokot [w:] *idem*, »Drzewo i liść« oraz »Mythopoeia«, Poznań 2000, s. 41–42.



stanowi podstawowy dla gatunku CRPG repertuar mechanizmów mających zaangażować gracza, wprowadzić go w stan immersji, sprawić, by postrzegał akcję jako wiarygodną.

Zdarza się jednak, że w grach z serii *Wiedźmin* twórcy za pomocą szczególnych zabiegów wytwarzają pewnego rodzaju dystans do własnego dzieła, który w swoim wcześniejszym artykule⁶ nazwałem dystansem ironicznym. Odwołując się do kategorii ironii, zaznaczałem wtedy, że nie odnoszę się jednak do klasycznego rozumienia ironii werbalnej⁷, w obrębie której rzeczywiste znaczenie tekstu jest przeciwstawne do tego wyrażonego na poziomie podstawowym (albo, jak ująłby to Søren Kierkegaard: „fenomen nie jest istotą, lecz przeciwieństwem istoty”⁸). Chodzi tu raczej o ironię rozumianą (podążając za ujęciem Zofii Mitosek) jako gest dystansu wobec rzeczywistości lub utworu artystycznego⁹ – podmiot obdarzony świadomością ironiczną, „odslaniając niejednoznaczność świata i dostrzegając w myśleniu ludzkim mnożące się aporie, pozbawia odbiorcę pewności poznawczej”¹⁰.

Z takim też krytycznym gestem kwestionującym samowystarczalność dzieła mamy do czynienia w grach z serii *Wiedźmin*. Zanim przejdę do szczegółowej analizy tego problemu teoretycznego, warto omówić

Ilustracja 1. Fragment zrzutu ekranu z gry *Wiedźmin*. Przypadkowy przechodzień wykrzykuje słowa: „Wszędzie wokół nas korupcja. Pytam: gdzie jest prawo i sprawiedliwość?”

6 P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 5 [w druku].

7 B. Allemann, *O ironii jako o kategorii literackiej*, przeł. M. Damińska-Joczowa [w:] *Ironia*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2002.

8 S. Kierkegaard, *O pojęciu ironii*, przeł. A. Dąkowska, Warszawa 1999, s. 240.

9 Zob. Z. Mitosek, *Co z tą ironią?*, Gdańsk 2013, s. 355.

10 *Ibidem*, s. 358.

jego dwa wyraziste przykłady. Pierwszego z nich dostarcza interesująca sytuacja, do jakiej dochodzi w trzecim akcie gry *Wiedźmin*, gdzie gracz kierujący Geraltem może napotkać przypadkowego przechodnia w miejscowości Wyzima. Wzburzony mężczyzna wykrzykuje słowa: „Wszędzie wokół nas korupcja. Pytam: gdzie jest prawo i sprawiedliwość?”.

Rozpoznanie zawartej tu aluzji nie nastręcza trudności ze względu na nieodparte skojarzenie z nazwą partii politycznej Prawo i Sprawiedliwość. O ile samo wykrzyknienie (czy raczej pytanie retoryczne) „gdzie jest prawo i sprawiedliwość?” można by jeszcze uznać za czysto przypadkowe, o tyle padające tuż przed nim stwierdzenie „Wszędzie wokół nas korupcja” jednoznacznie odwołuje do retoryki stosowanej przez wspomnianą partię, która po wyborach parlamentarnych wygranych w 2005 r. sprawowała rządy w Polsce w latach 2005–2007 (warto zwrócić uwagę na to, że gra *Wiedźmin* została wydana w 2007 r.)¹¹. Efekt ironii jest w tym wypadku intensyfikowany przez zestawienie świata ukazanego w grze (jest to świat *fantasy* przypominający realia średniowiecznej Europy) z nieprzystającym do tej konwencji współczesnym dyskursem politycznym¹².

Analizowany przykład prowadzi do interesujących wniosków. Oprócz tego, że działa tutaj opisany przeze mnie mechanizm (czyli odwołanie się do wiedzy spoza rzeczywistości, w której toczy się akcja), warto zauważyć, jak został skonstruowany sygnał ironii. Jego najbardziej podstawowy

11 Politycy Prawa i Sprawiedliwości w owym okresie bardzo często odwoływali się do problemu korupcji. Przykładowo Rafał Drozdowski pisze o wyborach parlamentarnych z 2005 r.: „Sygnowany przez Prawo i Sprawiedliwość program walki z korupcją i układami [...] miał być gwarancją sukcesu wyborczego tego ugrupowania” (R. Drozdowski, *Polacy wobec IV Rzeczypospolitej. Refleksja socjologiczna po wyborach parlamentarnych 21 października 2007 r.*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2008, z. 1, s. 206 [podkr. moje – P.K.]). Tymczasem podczas wyborów w 2007 r. „PiS swoją kampanię oparł na dwóch filarach: walce z korupcją oraz eksponowaniu sukcesów z dotychczasowych dwóch lat rządów” (J. Hołubiec *et al.*, *Baza wiedzy wyborów parlamentarnych 2007 roku i jej analiza*, „Studia i Materiały Polskiego Stowarzyszenia Zarządzania Wiedzą” 2009, nr 19, s. 59 [podkr. moje – P.K.]).

12 Mówiąc tu o dyskursie, posługuję się zróżnicowaniem proponowanym przez Emile’a Benveniste’a, który wydziela dyskurs i historię jako dwa odrębne rodzaje tekstu: „dyskurs ujawnia »ja-ty-tu-teraz« mówiącego, historie zaś »opowiadają się same«” (M. Dąbrowski, *Komparatystyka dyskursu. Dyskurs komparatystyki*, Warszawa 2009, s. 12). W tym sensie dyskurs jest nośnikiem wartości, a więc jest zideologizowany i zawłaszczający jednostkę. Na ten temat zob. ibidem, zwłaszcza s. 11–41; E. Rewers, *Teorie dyskursu i ich znaczenie dla badań nad literaturą*, „Kultura i Społeczeństwo” 1995, nr 1; T. A. van Dijk, *Badania nad dyskursem*, przeł. G. Grochowski [w:] *Dyskurs jako struktura i proces*, red. G. Grochowski, Warszawa 2001.

sens werbalny pozostaje spójny z wiedzą o świecie ukazanym w grze. Dzięki temu użytkownik, który nie rozpozna ironiczności przekazu (np. ze względu na nieznaną kontekstu), wciąż będzie miał do czynienia ze spójnym komunikatem¹³.

Najczytelniej można to zilustrować hipotetycznym przykładem. Gdyby mieszkaniec Wyzimy po stwierdzeniu „Wszędzie wokół nas korupcja” zamiast zapytać „gdzie jest prawo i sprawiedliwość?” zapytał na przykład „gdzie są Kaczyński i Ziobro?” (odwołując się do ówczesnych liderów wspomnianej partii), sytuacja wyglądałaby diametralnie inaczej. Mimo że odwołanie dotyczyłoby zasadniczo tego samego desygnatu (konkretna grupa polityczna – raz przywołana wprost, raz na zasadzie *pars pro toto*), to jednak w tej hipotetycznej sytuacji niedostrzeżenie żywiołu ironicznego przyniosłoby zupełnie inny efekt: w świecie gry nie występują politycy o wymienionych nazwiskach, więc na poziomie świata fabularnego zachodziłaby istotna niezbornosć. Innymi słowy – wypowiedzenie takiej kwestii przez mieszkańca Wyzimy zostałoby odebrane jako skrajnie nieprawdopodobne.

Zaproponowana powyżej alternatywna wersja cytowanego pytania retorycznego byłaby także wadliwa z innego powodu – odwołanie do świata zewnętrznego byłoby tak silne i tak jawne, że straciłoby swój ironiczny charakter. Owszem, opisywany przeze mnie dystans ironiczny pozostałby taki sam, jednak gracz miałby do czynienia z zabiegiem bardzo prymitywnym. Jak wskazuje bowiem Beda Allemann: „Ironia literacka jest tym bardziej ironiczna, im bardziej zdecydowanie potrafi zrezygnować z ironicznych sygnałów, nie tracąc przy tym swej przejrzystości”¹⁴. Warunkiem ironiczności jest tu zatem swoista gra z użytkownikiem, który musi odcyfrować sygnał, by odczytać drugie znaczenie tekstu – znaczenie to nie może być jednak ostentacyjnie jawne.

Wspomniane sygnały ironiczności domagają się uważniejszej analizy, dlatego warto w tym miejscu posłużyć się drugim przykładem pochodzącym z tej samej gry. W czwartym akcie Geralt spotyka się w karczmie ze swoim przyjacielem, bardem Jaskrem (który notabene jest niewyczerpanym źródłem akcentów humorystycznych – tak w powieściach, jak i w grach). Jaskier zaczyna wówczas improwizować nową pieśń i intonuje następujące słowa: „Czekaj, czuję natchnienie... Tę burzę włosów każdy

¹³ Na ważną rolę spójności środowiska gry jako kluczowego czynnika kształtującego immersję wskazywała także Alison McMahan (pozostałymi elementami wymienionymi przez amerykańską badaczkę są zbieżność oczekiwań gracza z konwencją gry oraz wpływ gracza na środowisko). Zob. A. McMahan, *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games* [w:] *The Video Game Theory Reader*, ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron, New York 2003, s. 68–69.

¹⁴ B. Allemann, *op. cit.*, s. 26.

zna, na ustach dłoni chwiejny gest, tak to Alina, to Alina, to Alina jest... Nie coś mi tu nie pasuje...” [podkr. moje – P.K.]¹⁵.

Przytoczona powyżej wypowiedź zawiera niemal dokładny cytat z pierwszych wersów autentycznej piosenki *Celina* napisanej przez Stanisława Staszewskiego, a spopularyzowanej przez jego syna – Kazika Staszewskiego wraz z grupą muzyczną Kult (zaznaczony pogrubieniem). Jedyna różnica pomiędzy tekstami polega na tym, że imię, które pojawiło się w oryginalnym brzmieniu utworu brzmiało Celina, a nie Alina¹⁶.

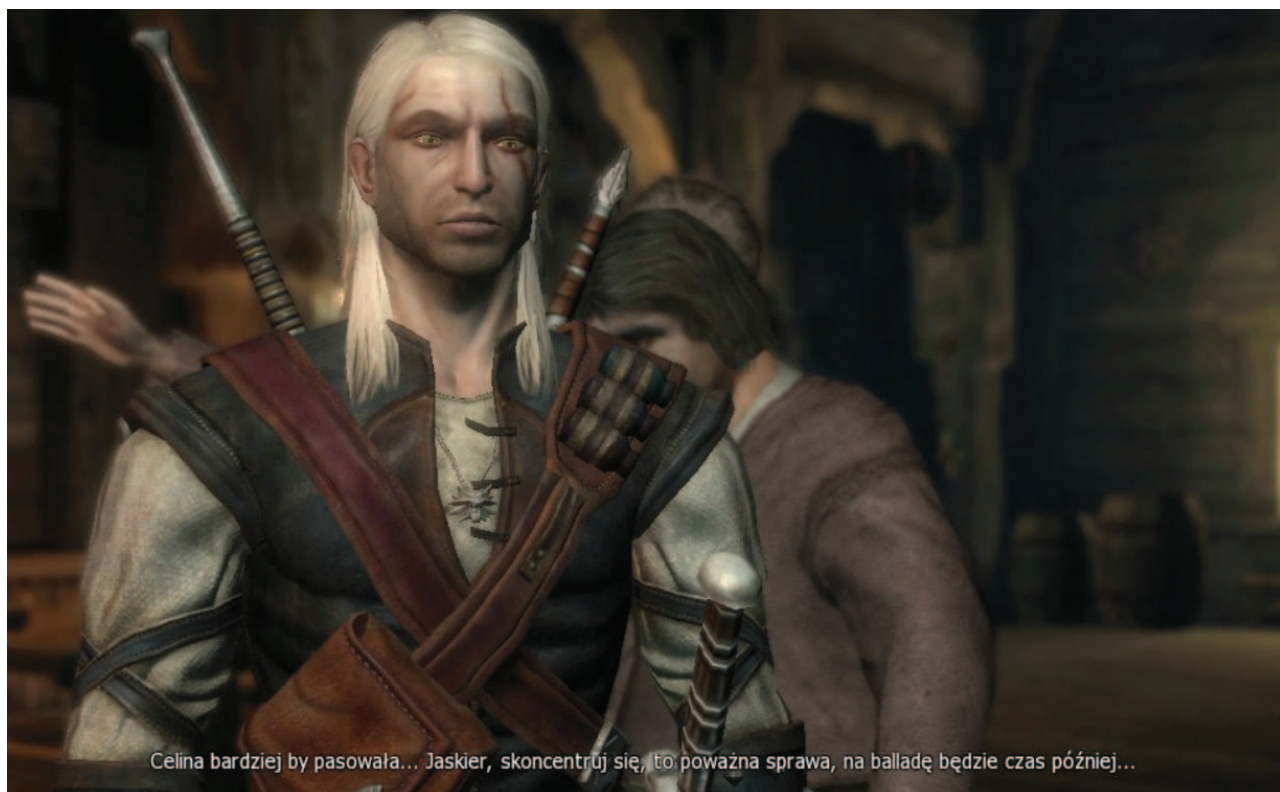
Takie nawiązania (w wypadku gier nazywane często angielskim określeniem „easter eggs”) nie są oczywiście w tekstach kultury czymś niespotykanym; wręcz przeciwnie – mechanizm polegający na wykorzystaniu podobnych intertekstualnych nawiązań jest na przykład bardzo wyraźnie obecny w „Sadze o Wiedźminie” autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, będącej przecież dla obydwu omawianych gier pierwowzorem. Jednak interesujący mnie zabieg rodzi szczególne konsekwencje, kiedy zostaje zastosowany w grach z serii *Wiedźmin* – a więc takich utworach, które każą serio traktować przedstawiane w nich wydarzenia. Aby właściwie zinterpretować scenę, trzeba bowiem znać oryginalną piosenkę – konieczne jest tutaj odniesienie się do świata zewnętrznego wobec gry. A zatem Jaskier swoim śpiewem nie tylko wywołuje uśmiech na twarzy gracza, lecz także mimowolnie (choć oczywiście nie mimo woli autorów gry) przypomina mu o istnieniu konkretnego zespołu muzycznego, a w konsekwencji – o fizycznej rzeczywistości w ogóle. Na moment wytrąca to gracza z wrażenia obecności w cyfrowym świecie, a więc chwilowo redukuje immersję¹⁷. W zamian pojawia się jednak akcent humorystyczny, który może być przecież dla gracza wcale nie mniejszym źródłem przyjemności.

Sygnały ironiczności w analizowanych przeze mnie przykładach są zatem dość wyraźne – znacząca okazuje się tu bowiem nawet intonacja wypowiedzianych kwestii. W wypadku piosenki śpiewanej przez barda Jaskra da się z niezbitą pewnością zidentyfikować tekst źródłowy, ponie-

¹⁵ Tę scenę w podobny sposób analizowałem także w cytowanym już artykule: P. Kubiński, *Emersja...*

¹⁶ S. Staszewski, *Celina* (Kult, *Tata Kazika*, 1993).

¹⁷ Immersję rozumiem tu bowiem nie jako proste zaangażowanie, ale jako iluzoryczne wrażenie bezpośredniej obecności w świecie ukazanym w grze. Siłą rzeczy, jeśli gra przypomina o świecie fizycznym, to wrażenie bycia w świecie gry ulega osłabieniu (P. Kubiński, *Immersion vs. emersive effects in videogames* [w:] *Engaging with Videogames: Play, Theory, and Practice*, ed. by D. Stobart, M. Evans, Oxford 2014). Na temat podobnie rozumianej kategorii immersji zob. np. J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge MA 1997; M. Heim, *Virtual Realism*, New York – Oxford, 1998; A. McMahan, *Immersion, Engagement, and...*



waż bohater śpiewa na identyczną melodię, na jaką piosenka *Celina* wykonywana jest przez Kult. Co więcej, ironiczna gra pomiędzy twórcami *Wiedźmina* a użytkownikiem jest rozciągnięta na dalszą część dialogu. Po odśpiewaniu pierwszych wersów Jaskier stwierdza „Nie, coś mi tu nie pasuje...”. Wiedźmin odpowiada na to, że niepasującym elementem jest imię Alina: „Celina bardziej by pasowała” (zob. ilustracja 2.).

Interesujący jest także powód, dla którego w grze doszło do wykorzystania właśnie imienia Alina, zamiast Celina. Otóż cały wątek wydarzeń, w trakcie którego dochodzi do odśpiewania pieśni, bardzo wyraźnie nawiązuje do *Balladyny* Juliusza Słowackiego¹⁸. Liczne aluzje zawarte w *Wiedźminie* wyraźnie wskazują na to, że Alina, na której temat improwizowana jest pieśń, jest w istocie odpowiedniczką Aliny z dramatu romantycznego. Tekst literacki został tu jednak potraktowany jako materiał ulegający obróbce polegającej na nie tyle wiernej adaptacji, ile bardzo swobodnej grze intertekstualnej¹⁹.

Istotą omawianego tu zabiegu jest wytworzenie w obrębie gry nowego modelu metakomunikacji. Warto w tym kontekście zastanowić się nad funkcjonującym w jego obrębie podziałem ról komunikacyjnych i porównać go z modelem autorstwa Davida S. Kaufera.

Ilustracja 2. Fragment
zrzutu ekranu z gry
Wiedźmin

¹⁸ J. Słowacki, *Balladyna* [w:] *idem, Dramaty*, Wrocław 1959.

¹⁹ Świadczą o tym liczne i głębokie zmiany względem tekstu źródłowego – na przykład wprowadzenie postaci, którą można odczytywać jako parodię Adama Mickiewicza.

Według schematu zaproponowanego przez tego badacza „z ironią wiążą się trzy role: 1) ironistów; 2) obserwatorów ironii; 3) ofiary ironii”²⁰. Wydaje się, że ten schemat nie do końca odpowiada sytuacji zaistniałej w przedstawionych przykładach. Opisanie gracza jako „obserwatora ironii” uważam za dalece niewystarczające, ponieważ oprócz tego, że obserwatorem – jest on przede wszystkim współironistą ze względu na swój czynny udział w kształtowaniu ostatecznej formy komunikatu. Z pewnością najużyteczniejszym elementem Kauferowskiej triady jest natomiast „ofiara ironii” – i to właśnie ten element zapożyczam na potrzeby dalszego opisu, by nazwać w ten sposób gracza, który nie odszyfruje sygnału ironii i w rezultacie nie rozpoznaje ironicznej warstwy wypowiedzi (choćby dlatego, że nie zna piosenki Kultu cytowanej w pierwszym przykładzie)²¹. W takiej sytuacji mamy do czynienia z niefortunnym aktem komunikacji – jak pisze bowiem o ironii Michał Głowiński,

stawia ona odbiorcy wyraźne wymagania: musi zostać zidentyfikowana. A jeśli rozpoznana nie zostanie, z reguły powstają znaczące nieporozumienia. Niekiedy świadczą one dobitnie, że dany uczestnik procesu komunikacyjnego nie może wyjść poza literalne rozumienie kierowanych do siebie słów, a więc w jego percepcji ginie pewien współczynnik wypowiedzi, która bez niego nie ma danych, by ją odebrać zgodnie z charakterem i intencjami mówiącego²².

Aby przedstawić cały model komunikacyjny wytwarzający się wraz z dystansem ironicznym, warto przytoczyć trzeci – zdecydowanie najciekawszy i o wiele bardziej wyrafinowany od poprzednich – przykład. Otóż w grze *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, mniej więcej w połowie fabuły, ma miejsce szczególna scena. Główny bohater oraz jego przyjaciel, krasnolud Zoltan Chivay, wyruszają do lasu, by zobaczyć się z grupą elfów-rebeliantów. Aby mogło dojść do spotkania, bohaterowie muszą posłużyć się hasłem rozpoznawczym. Hasło wykrzykiwane przez Zol-

²⁰ D. S. Kaufer, *Ironia, forma interpretacyjna i teoria znaczenia* [w:] *Ironia...*, s. 147.

²¹ Trzeba przy tym zaznaczyć, że używam określenia „ofiara ironii” w sposób nietożsamy z zaproponowanym przez Kaufera. Badacz nazywał tak osobę, w którą wymierzone było ostrze ironii. Fakt, że ironia jest *wymierzona w kogoś*, jednoznacznie pokazuje, że Kaufer referuje w ten sposób model nazwany przez Mitosek „postawą ironiczną”, która zakłada, że podmiot ironiczny stawia siebie w pozycji wyższości wobec ofiary: „Postawa ironiczna to inaczej pozycja podmiotu wypowiedzi, który wie, gdzie jest prawda, i z tej wiedzy czerpie swoje krytyczne czy tylko ośmieszające aluzje” (Z. Mitosek, *op. cit.*, s. 189). Alternatywą wobec tej postawy miałyby być „świadomość ironiczna”, będąca wyrazem braku pewności poznawczej i dystansem do własnych przekonań. Co ważne, „podmiotowi świadomości ironicznej jako człowiekowi wątpiącemu w określone wartości, obce są gesty pogardy i ośmieszania” (*ibidem*, s. 359) – i to właśnie najważniejszy element różniący świadomość ironiczną od „agresywnej” postawy z modelu Kaufera.

²² M. Głowiński, *Ironia jako akt komunikacyjny* [w:] *Ironia...*



tana brzmi... „Kier-ke-gaard” (zob. ilustracja powyżej). Odzewem na to hasło okazuje się słowo „Hei-de-gger”²³.

Komizm tej sytuacji polega na tym, że słowa używane przez bohaterów odnoszą się do desygnatów, które nie istnieją w obrębie świata gry. To jasne, że w świecie *fantasy* nie występują takie postaci, jak XIX-wieczny filozof duński Søren Kierkegaard czy XX-wieczny filozof niemiecki Martin Heidegger. Mamy tu więc do czynienia z interesującym przykładem podwójnego kodowania (*double coding*), a więc ze zjawiskiem scharakteryzowanym przez Charlesa Jencksa. Podwójne kodowanie polega na takim ukształtowaniu tekstu kultury (rozumianego szeroko – punktem wyjścia Jencksa były rozważania o architekturze postmodernistycznej)²⁴, by mógł on być równolegle odczytywany na dwóch poziomach. Jak pisze Jencks: „Budynek albo postmodernistyczne dzieło sztuki zwracają się jednocześnie do mniejszościowej, elitarnej publiczności, posługując się kodami »wysokimi« oraz do publiczności masowej, posługującej się kodami niskimi”²⁵. To, czy ten bardziej wymagający poziom tekstu zostanie właściwie odczytany, zależy z jednej strony od stopnia jego zakamuflowania, a z drugiej – od kompetencji odbiorcy (a więc od „zasob-

Ilustracja 3. Fragment zrzutu ekranu z gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*

²³ Interpretacją tej sceny posłużyłem się także w tekście P. Kubiński, *Immersion vs. emersive effects...*

²⁴ Zob. C. Jencks, *Architektura postmodernistyczna*, przeł. B. Gadowska, Warszawa 1987.

²⁵ *Idem*, *What is Post-Modernism?*, London 1986, s. 14–15. Powyższe tłumaczenie przytaczam za: U. Eco, *O literaturze*, przeł. J. Ugniewska, A. Wasilewska, Warszawa 2003, s. 199.

ności encyklopedii tekstowej, jaką dysponuje czytelnik”, jak nazwałby to Umberto Eco²⁶).

Aby zrozumieć zawarty tu żart, gracz musi – ponownie – sięgnąć do wiedzy kulturowej, pozafabularnej, co oczywiście dzieje się poza jego decyzją (użytkownik, który kojarzy te dwa nazwiska, nie może przecież postanowić, że nie rozpozna przemyconej aluzji). Tak przedstawiony komunikat – o ile zostanie rozpoznany – w nieodparty sposób przymusza zatem do sięgnięcia do kontekstu pozagrowego, co (właśnie przez odwołanie do wiedzy pozatekstowej) skutkuje chwilowym zawieszeniem stanu immersji.

Przytoczony przykład jest interesujący także dlatego, że jeśli gracz nie wykryje ironii (a więc nie rozpozna nazwisk filozofów), to paradoksalnie ta scena nie zaburzy poczucia immersji. Stanie się tak, ponieważ twórcy – kierując się zasadą podwójnego kodowania – wybrali akurat takie nazwiska, które brzmią w sposób niezwykle, są niemal egzotycznie. W rezultacie gracz, który nie rozpozna ich właściwego znaczenia, może uznać je np. za słowa należące do elfickiego słownika. Za takim zrozumieniem dodatkowo przemawia rozczłonkowanie obu nazwisk na sylaby za pomocą dywizów (jest to widoczne w napisach dialogowych) – tak właśnie są bowiem zapisywane wyrazy w tych bardzo nielicznych sytuacjach, gdy bohaterowie prowadzą rozmowy w niezrozumiałym dla gracza, fikcyjnym języku elfów²⁷.

Jak wskazałem wcześniej, istotą tego zabiegu jest to, że wytwarza on nowy poziom metakomunikacji ironicznej. W komunikacji tej nie uczestniczą jednak sami bohaterowie, którzy wypowiadają analizowane kwestie. W perspektywie komunikacyjnej bohaterów należy uznać raczej za narzędzia niż za podmioty. Nie ulega bowiem wątpliwości, że bard Jaskier, w chwili gdy śpiewa piosenkę zespołu Kult, nie jest ironistą. Przyczyna wydaje się oczywista: bohater nie zdaje sobie przecież sprawy z tego, że w istocie posługuje się cytatem czy też – jeśli odwołamy się do terminologii Michaiła Bachtina – że mówi *cudzym słowem*²⁸. Podobnie bohaterowie drugiej części gry nie zdają sobie sprawy z tego, że w przy-

²⁶ *Ibidem*, s. 213.

²⁷ Nazwiska mogą zostać także zrozumiane jako nazwy własne funkcjonujące w uniwersum Geralta. Takiemu odczytaniu dodatkowo sprzyja wyodrębnienie części „-gaard” występującej w nazwisku „Kierkegaard”. Część ta funkcjonuje także w nazwie miasta (i cesarstwa) Nilfgaard, które pełni istotną funkcję w wiedźmińskim uniwersum i jest jedną z bardziej rozpoznawalnych nazw własnych w książkach i grach opowiadających o Geralcie (zob. chociażby: A. Sapkowski, *Krew elfów*, Warszawa 2001, s. 18–21).

²⁸ Zob. M. Bachtin, *Słowo w powieści i słowo w poezji* [w:] *idem, Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Warszawa 1982.

toczonej scenie odwołują się do europejskich filozofów – w świecie *fantasy* ci filozofowie wszakże nie istnieją. W analizie tej sytuacji najlepiej posłużyć się modelem zaproponowanym przez Oswalda Ducrota, który – jak zauważa Mitosek²⁹ – postrzega ironię jako szczególny przejaw polifoniczności (wielogłosowości) charakterystycznej dla sytuacji komunikacyjnych w ogóle³⁰. Polifoniczność ironii miałaby według Ducrota realizować się poprzez występowanie pewnego dwugłosu: wypowiadającego i mówiącego. Wypowiadającym w tym modelu jest osoba faktycznie werbalizująca słowa, które odczytujemy jako ironiczne, choć sama nie musi mieć intencji ironicznej. Wypowiadający jest zatem narzędziem służącym do wyrażenia poglądów mówiącego, a więc właściwego ironisty, który mówi niejako z ukrycia – posługując się przy tym cudzymi ustami³¹. Interesująca mnie tutaj metakomunikacja ironiczna zachodzi więc nie na osi gracz – postaci fikcyjne. W istocie odbywa się ona ponad głowami tych postaci, które – jako *wypowiadający* – nie zdają sobie sprawy z tego, że są komiczne. Właściwa metakomunikacja ironiczna rozgrywa się pomiędzy użytkownikiem (tym, który rozpoznaje sygnał ironii i – co za tym idzie – nie staje się mimowolną ofiarą ironii) a podmiotem nadawczym gry³². Oczywiście nie należy tego ostatniego utożsamiać z faktycznym autorem dzieła – tym bardziej że gry są zazwyczaj dziełami zbiorowymi. Podmiot ten wynurza się z tekstu, wobec którego dystansuje się poprzez ironię; wykazuje wyższy poziom świadomości niż bohaterowie fabularni, choć jednocześnie nie powinien być przecież antropomorfizowany. Warunkiem tej metakomunikacji jest zatem przyjęcie przez gracza perspektywy dystansu ironicznego wobec tekstu i przedstawionej w nim fikcji.

Wytworzenie takiej metakomunikacji ironicznej jest chwytem pozornie osłabiającym siłę oddziaływania gry, ponieważ zmusza do zdystansowania się wobec fikcji i przyjęcia wobec niej perspektywy (współ) ironicznej, a zatem krytycznej. W zamian użytkownik otrzymuje jednak innego rodzaju przyjemność – przede wszystkim tę wynikającą z efek-

²⁹ Z. Mitosek, *op. cit.*, s. 89.

³⁰ O. Ducrot, *Zarys polifonicznej teorii wypowiedania*, przeł. A. Dutka, „Pamiętnik Literacki” 1989, nr 3.

³¹ Jak pisze Ducrot: „wypowiadający tak się ma do mówiącego jak postać do autora”, który to autor może „zwracać się do publiczności poprzez postaci: bądź utożsamia się z tą czy ową, czyniąc z niej swego przedstawiciela [...], bądź też znaczący wydaje się sam fakt, że postaci mówią i zachowują się tak a nie inaczej”. *Ibidem*, s. 286.

³² Piotr Sitarski nazwałby ten podmiot „wielkim programistą” *per analogiam* do filmowego „wielkiego twórcy obrazów” z teorii Alberta Lafaya, zob. P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002, s. 84–86.

tu humorystycznego. Ponieważ jednak tego typu żarty cechuje bardzo różny poziom wyrafinowania (co widać już nawet w trzech przytoczonych przykładach), to dodatkowo gracz może poczuć satysfakcję z tego, że znalazł się w – być może nielicznej – grupie osób, które odcyfrowały subtelnie przemycaną aluzję. Wydaje się, że taka sytuacja może mieć miejsce w ostatniej spośród cytowanych scen, w której przywołuje się nazwiska filozofów. Być może to, że twórcy odwołali się do filozofii – a więc kontekstu kulturowego uważanego za szczególnie wymagający – ma być ironiczną odpowiedzią na często spotykane zarzuty, że gry wideo są rozrywką nieambitną, pozbawioną wartościowych treści, przeznaczoną dla niewymagającego i nieoczytanego odbiorcy.

Nie sposób wreszcie nie zauważyć, że pierwsze z użytych nazwisk wyjątkowo interesująco sytuuje się w kontekście rozważań na temat dystansu ironicznego. Czyżby twórcy gry, operując dystansem ironicznym, świadomie sięgnęli po nazwisko Kierkegaarda, filozofa, który szczególnie zasłużył się dla badań właśnie nad ironią?³³ Wydaje się to wielce prawdopodobne. Świadczy o tym inny sygnał tekstowy zawarty w *Wiedźminie 2*, gdzie można znaleźć książkę pt. *Upiory: bojaźń i drżenie* – podtytułem jawnie nawiązującą do słynnej książki *Bojaźń i drżenie* tego filozofa³⁴. Czy dla gracza-humanisty – choćby mgliście znającego dzieło Kierkegaarda – miał to być dobitny sygnał podkreślający ironiczność przekazu? Chociaż trudno o jednoznaczną ocenę, to jednak da się wskazać uzasadnienie dla takiej interpretacji. Otóż bohater wypowiadający hasło „Kier-ke-gaard” chwilę wcześniej z trudem przemilcza przekleństwo („Ja pier...” – zob. ilustracja 3.). Tak drastyczne skonfrontowanie ze sobą dwóch sfer – dyskursu filozofii i wulgarnego języka – poprzez kontrast podkreśla właśnie ironiczny charakter sceny.

Zarówno w *Wiedźminie*, jak i w *Wiedźminie 2* można wskazać bardzo wiele scen skonstruowanych tak, by umożliwiały one wywołanie dystansu ironicznego. Zadaniem niniejszego artykułu nie było jednak tworzyć rozbudowanego katalogu podobnych chwytów, ale raczej wskazanie samego mechanizmu i zanalizowanie jego konsekwencji. Okazuje się, że chociaż gry z serii *Wiedźmin* są nastawione na wywoływanie immersji, chociaż w zasadniczej mierze wydarzenia fabularne są konstruowane tak, by gracz traktował je jako wiarygodne, to jednak liczne są tu sceny podważające samowystarczalność świata fabularnego – do zrozumienia niektórych scen niezbędne jest bowiem odwołanie do wiedzy pozatekstowej. Te najróżniejsze aluzje są jednocześnie konstruowane na

33 Na temat roli ironii w myśli filozoficznej Kierkegaarda zob. zwłaszcza E. Kasperski, *Ironia jako dyskurs i strategia. Z rozważań nad poetyką teoretyczną i historyczną ironii*, „Przegląd Humanistyczny” 1990, nr 3.

34 S. Kierkegaard, *Bojaźń i drżenie*, przeł. J. Iwaszkiewicz, Warszawa 1995.

zasadzie podwójnego kodowania, dzięki czemu nierozpoznanie ukrytego sensu komunikatu (wynikające np. z nieznajomości kontekstu czy nawet z nieuwagi gracza) nie skutkuje jego całkowitą niezrozumiałością.

Pokazuje to, że autorzy omawianych gier nie koncentrują się wyłącznie na dążeniu do immersji, szukają także innych sposobów na dostarczanie graczowi przyjemności – wynikającej z zaskoczenia, humoru czy (krytycznej) refleksji nad fikcyjnym światem. Co więcej, zabiegi wywołujące dystans ironiczny stanowią element na tyle częsty w omawianych grach i na tyle brzemienny w skutki, że omawiany mechanizm powinien być traktowany jako ważny, niedający się pominąć rys w charakterystyce tej serii.

Do wniosków wynikających z analizy poszczególnych scen warto dodać konkluzję o ogólniejszym charakterze. Otóż cytowana wcześniej Mitosek zwraca uwagę na to, że ironiczność w tekście literackim może się przejawiać w takich gestach, jak autozwrotność, sięganie po paradoksy czy podkreślanie dyskursywności dzieła. Powyższe przykłady zaczerpnięte z serii *Wiedźmin* pokazują, że gry wideo funkcjonalnie nie różnią się od innych tekstów kultury – wpisują się w katalog tych środków ekspresji, za pomocą których mogą manifestować się mechanizmy i postawy kulturowe (w tym wypadku postawa dystansu ironicznego). Mechanizmy te przynoszą natomiast w wypadku gier wyjątkowe rezultaty.

Bibliografia

- Allemann Beda, *O ironii jako o kategorii literackiej*, przeł. M. Dramińska-Joczowa [w:] *Ironia*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2002.
- Bachtin Michaił, *Słowo w powieści i słowo w poezji* [w:] *idem, Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Warszawa 1982.
- Dijk Teun A. van, *Badania nad dyskursem*, przeł. G. Grochowski [w:] *Dyskurs jako struktura i proces*, red. *idem*, Warszawa 2001.
- Drozdowski Rafał, *Polacy wobec IV Rzeczypospolitej. Refleksja socjologiczna po wyborach parlamentarnych 21 października 2007 r.*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2008, z. 1.
- Ducrot Oswald, *Zarys polifonicznej teorii wypowiedzania*, przeł. A. Dutka, „Pamiętnik Literacki” 1989, nr 3.
- Dąbrowski Mieczysław, *Komparatystyka dyskursu. Dyskurs komparatystyki*, Warszawa 2009.
- Eco Umberto, *O literaturze*, przeł. J. Ugniewska, A. Wasilewska, Warszawa 2003.
- Głowiński Michał, *Ironia jako akt komunikacyjny* [w:] *Ironia*, red. *idem*, Gdańsk 2002.
- Heim Michael, *Virtual Realism*, New York – Oxford, 1998.
- Hołubiec Jerzy *et al.*, *Baza wiedzy wyborów parlamentarnych 2007 roku i jej analiza*, „Studia i Materiały Polskiego Stowarzyszenia Zarządzania Wiedzą” 2009, nr 19.

- Jencks Charles, *Architektura postmodernistyczna*, przeł. B. Gadomska, Warszawa 1987.
- Jencks Charles, *What is Post-Modernism?*, London 1986.
- Kasperski Edward, *Ironia jako dyskurs i strategia. Z rozważań nad poetyką teoretyczną i historyczną ironii*, „Przegląd Humanistyczny” 1990, nr 3.
- Kaufer David S., *Ironia, forma interpretacyjna i teoria znaczenia* [w:] *Ironia*, red. M. Głowiński, Gdańsk 2002.
- Kierkegaard, Søren *O pojęciu ironii*, przeł. A. Djakowska, Warszawa 1999.
- Kierkegaard Søren, *Bojaźń i drżenie*, przeł. J. Iwaszkiewicz, Warszawa 1995.
- Kierkegaard Søren, *O pojęciu ironii*, przeł. A. Djakowska, Warszawa 1999.
- Kubiński Piotr, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 5 [w druku].
- Kubiński Piotr, *Immersion vs. emersive effects in videogames* [w:] *Engaging with Videogames: Play, Theory, and Practice*, ed. by D. Stobbart, M. Evans, Oxford 2014.
- McMahan Alison, *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games* [w:] *The Video Game Theory Reader*, ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron, New York 2003.
- Mitosek Zofia, *Co z tą ironią?*, Gdańsk 2013.
- Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge MA 1997.
- Nycz Ryszard, *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Kraków 2012.
- Reeves Byron, Nass Clifford, *Media i ludzie*, tłum. H. Szczerkowska, Warszawa 2000.
- Rewers Ewa, *Teorie dyskursu i ich znaczenie dla badań nad literaturą*, „Kultura i Społeczeństwo” 1995, nr 1.
- Sitarski Piotr, *Rozmowa z cyfrowym cieniem: model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.
- Tolkien John Ronald Reuel, *O baśniach*, przeł. J. Kokot [w:] *idem, »Drzewo i liść« oraz »Mythopoeia«*, Poznań 2000.
- Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 2001.
- Słowacki Juliusz, *Balladyna* [w:] *idem, Dramaty*, Wrocław 1959.
- Staszewski Stanisław, *Celina* (Kult, Tata Kazika, 1993).
- Wiedźmin*, CD Projekt RED, ATARI Infogames, 2007.
- Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, CD Projekt RED, Bandai Namco Games, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011.
- Ziółkowski Adam, *J.R.R. Tolkien albo baśń zrehabilitowana*, „Znak” 1983, nr 9.

Wiedźmin

bohater masowej wyobraźni

pod redakcją Roberta Dudzińskiego

Adama Flammy

Kamili Kowalezyk

Joanny Płoszaj



Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”

Wrocław 2015